



11/04/2023

# Gara Clandestina Nevada



# Gara Clandestina Nevada

## Formula Dla LIUT

### Gara Clandestine — 11/04/2023

Quarto appuntamento delle gare clandestine organizzate dalla Federazione Formula Dla LIUT.

Gara valevole per il Campionato Formula Dla LIUT 2022/23, riservata ai soci LIUT.

Prima volta che si disputa una competizione su questo circuito

## Iscrizioni

Ci si può iscrivere all'evento comunicandolo al Segretario della Federazione Formula Dla LIUT, il sig. Grasso Ivan, raggiungibile su Facebook o Discord, oppure direttamente la sera stessa, prima della gara, presentandosi puntuali.

## La gara si svolgerà come segue:










- La griglia di partenza sarà determinata in modo casuale. Ogni pilota tirerà un D20, chi ottiene il risultato più alto partirà in poleposition, il secondo risultato più alto partirà in seconda posizione e così via; eventuali parità di risultato dovranno essere sparegiate. Per ogni **Punto Box (PX)** assegnato, il pilota otterrà un +3 al tiro del D20 e vincerà automaticamente eventuali spareggi.
- Partenza alle 21:20—I giocatori ritardatari devono comunicare il loro ritardo al segretario della FFDL, partiranno dal fondo dello schieramento e verranno guidate, per i primi turni, dagli altri giocatori al meglio delle loro possibilità. Se il ritardo dovesse prolungarsi le auto dovranno ritirarsi; se il pilota non avesse comunicato il suo ritardo, il Pilota ritardatario potrà prendere il via partendo in 1° marcia, senza effettuare la **prova partenza**, dalla casella di uscita dei Box, ma solo dopo che tutte le Vetture in pista l'abbiano già oltrepassata di almeno una casella.
- In caso vi siano 6 o meno partecipanti ci sarà **Partenza lanciata**, altrimenti **Partenza da Fermo**.
- In caso vi siano 6 o meno partecipanti, la gara si svolgerà su due giri, altrimenti la gara avrà durata di un solo giro
- I pneumatici saranno solo di due tipi e con le seguenti caratteristiche:

	Asciutto			Bagnato		
	Bonus	Overshooting	Slittamento	Bonus	Overshooting	Slittamento
Radiali	-	X1	-	-	X1	+1
Da corsa	+1 primo giro	X2	-	-	X2	+1

# Regole in uso per la gara clandestina

## SET UP

Ogni pilota ha **22** Punti Struttura/Assetto iniziali da distribuire sulle varie componenti:

Tipo	Componente	Descrizione generica	simbolo	PA min	PA max
Tipiche	Punti Gomma (PG)	Usura delle gomme		1	10
	Punti Freno (PF)	Utilizzo e consumo dei Freni		1	6
	Punti Carrozzeria (PC)	Robustezza del Telaio		1	6
	Punti Sospensioni (PS)	Tenuta di strada		1	6
	Punti Motore (PM)	Resistenza del Motore		1	6
	Punti Trasmissione (PT)	Utilizzo e usura della Trasmissione		1	6
Avanzate	Punti Box (PX)	Meccanici e box		0	2
	Punti Pilota (PP)	Stato di forma del pilota		0	2
	Punti Boost (PB)	Pressione del Turbocompressore		0	2

Rispetto al REGOLAMENTO DEFINITIVO DI FORMULA DLA LIUT le seguenti regole NON saranno utilizzate:

- Muretti di cemento
- DRS e Scia sugli ovali
- Bandiere gialle
- Guida notturna
- Carico Aereodinamico
- ERS
- Push to Pass
- Benzina
- Trucchi Sporchi



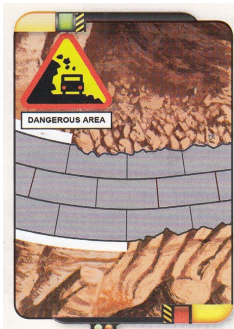
# Nevada Ride

## Gara sulle dissestate strade vicino al fiume Colorado

### DANGEROUS AREA

Le due corsie esterne della pista sono pericolose a partire dallo spazio 23 e proseguendo nello spazio 29. La corsia di sinistra è vicina alla montagna ed è cosparsa di rocce. La corsia di destra è prossima al precipizio ed disseminata di crepe. Se un'auto si ferma o se il suo percorso la costringe a passare su uno degli spazi della corsia sinistra, il pilota dovrà tirare un D20: con un risultato da 1 a 5, perde un Punto Carrozzeria (PC).

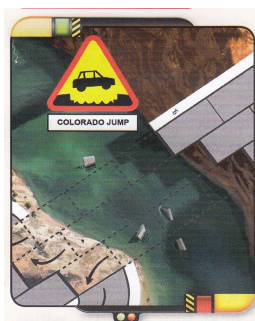
Se un'auto si ferma o se il suo percorso la costringe a passare su uno degli spazi della corsia destra, il pilota dovrà tirare un D20: con un risultato da 1 a 5, perde un Punto Sospensioni (PS).



### COLORADO JUMP

La pista è crollata, lasciando cadere gli spazi n. 10, 11, 12 e 13 di tutte le corsie nel fiume Colorado. La posizione degli spazi persi è indicata da linee tratteggiate. Per superare questo ostacolo, le auto non hanno altra scelta che saltare il fiume per atterrare sullo spazio 14 della pista. Se alla fine di un turno un'auto "cade" su uno degli spazi dell'area tratteggiata, nel turno successivo dovrà partire con una marcia non superiore alla terza. Dovrà quindi prendere una delle due corsie di sgombero a sinistra o a destra della pista per riprendere la gara.

Non si può usare il Boost per evitare la caduta.



### HAPPY CROWD

Una folla di persone esultanti si è riversata sulle due corsie esterne della pista partendo dallo spazio n. 9 e proseguendo attraverso lo spazio n. 12 per incoraggiare i piloti in pista. Se, al termine del proprio movimento, una vettura finisce su uno dei quattro spazi di queste due corsie, al turno successivo dovrà utilizzare una marcia non superiore alla terza.

Se la traiettoria di un'auto costringe il pilota a passare su uno di questi quattro spazi di queste due corsie, dovrà proseguire nella corsia prescelta e fermarsi nell'ultimo spazio disponibile tra il n. 9 e il n. 12, ma non oltre lo spazio 12. Nel suo prossimo turno continuerà con una marcia non superiore alla terza.



### MUDDY TRACK

La pista, in questa zona, è davvero in pessime condizioni. Una pozza di fango si trova sullo spazio n. 8 della corsia centrale e delle rocce si trovano negli spazi n. 7 e n. 9 rispettivamente della corsia sinistra e destra.

Un'auto può attraversare liberamente uno di questi tre spazi tenendo conto quanto segue:

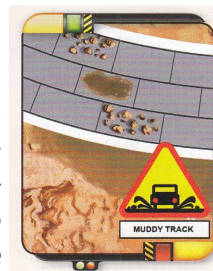
Lo spazio fangoso n. 8 rallenterà l'auto. Ha un valore di cinque spazi di movimento

Se l'auto attraversa questo spazio durante il suo movimento, conterà 5 spazi prima di continuare il suo movimento nella corsia centrale. Se l'auto non ha abbastanza movimento, rimarrà ferma nello spazio con il fango e conterà gli spazi mancanti nel turno successivo, rimanendo nella corsia centrale.

Se l'auto termina il suo movimento nella casella n. 8 conterà i 5 spazi nel turno, o nei turni, successivi, rimanendo nella corsia centrale.

Se l'auto attraversa o si ferma sullo spazio con le rocce n. 7, il pilota dovrà tirare un D20: con un risultato da 1 a 5, perde un Punto Carrozzeria (PC).

Se l'auto attraversa o si ferma sullo spazio con le rocce n. 9, il pilota dovrà tirare un D20: con un risultato da 1 a 5, perde un Punto Gomme (PG).



### CASINO' STOP

Un pilota può effettuare un PitStop nel Casinò nella Speranza di poter rigenerare, con un tiro di D20, tutti i Punti Struttura/Assetto (PA) persi delle componenti Tipiche.

Per fare ciò, il pilota deve guidare la propria auto nella corsia che porta al Casinò e in cui non ci sono limiti di velocità. Una volta che l'auto si ferma su uno dei tre spazi stellate del Casinò, Tira un D20:

Con un risultato compreso tra 1 e 6, l'auto recupera tutti i Punti Struttura/Assetto persi delle componenti

Tipiche, poi lascia immediatamente il Casinò muovendosi di un numero di spazi pari alla metà del risultato ottenuto sul D20 (arrotondato per eccesso); l'auto è considerata in quarta marcia.

Se il risultato del D20 è superior a 6, l'auto non rigenera Punti Struttura/Assetto (PA) e rimane ferma. Nel turno successive, l'auto lascerà il Casinò con una marcia non superior alla quarta. I piloti non possono rimanere nel Casinò per più di un turno.

